

## «ТОКСИЧНОСТЬ» КАК МАНИПУЛЯТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ ИГРОВЫХ КОММУНИКАТИВНЫХ СРЕД

*Огиевич А.А.*

*студентка 1 курса УО «Брестский государственный университет  
имени А.С. Пушкина», г. Брест, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Концевой М.П., старший преподаватель*

Слово «токсичность» (от греч. *toxikon* – отравляющее) в контексте игровых коммуникаций высокочастотно и употребляется в переносном значении [1]. Круг метафор со словом токсичный, в рамках которых дескриптивное значение нередко теряется, очень широк: токсичное поведение, токсичный человек, токсичные отношения, токсичная тактика, токсичная атмосфера, токсичные комментарии, токсичные эмоции, токсичное фото, токсичный выбор и др. Все они относятся к сфере межличностных отношений и характеризуются как нечто деструктивное, разрушающее, вызывающее представление о постоянном отравляющем воздействии одного из элементов комьюнити на другие и на всю ситуацию в целом.

Токсичность существенно влияет на психоэмоциональное состояние участников игровых сообществ и игровой результат, что имеет ключевое значение в киберспорте. Токсичность часто используется в манипулятивных стратегиях. Поэтому ей уделяется пристальное внимание. Исследование ADL установило игры с самыми токсичными комьюнити [2]. Рейтинг токсичных игр выглядит таким образом (измерялась в процентном отношении число игроков, которые подвергались оскорблениям, угрозам и преследованиям в игре): Dota 2 (до 79%), Counter-Strike: Global Offensive (до 75%), Overwatch (до 75%), PlayerUnknown's Battlegrounds (до 75%), League of Legends (до 75%). Однако, подобные критерии допустимы только в первом приближении для узкого круга задач исследований.

Слово «токсичность» используется для описания любого объекта (отношения, процесса, свойства), если участник (наблюдатель) ситуации полагает его воздействие свидетельствующим о некотором неблагополучии отношений. Следует различать токсичность вне игры и во время игры, в отношении различных игровых компонентов, связей, форм проявления и метрик. Для глубокого понимания проблемы используются средства объективного контроля игрового комьюнити, в том числе на основе технологий искусственного интеллекта. Так, Clutch.win опубликовал рейтинг самых токсичных игровых сообществ, созданный с помощью технологии машинного обучения IBM [3]. Список был составлен путём обработки более 1,3 миллиона комментариев Reddit из 100 самых популярных игровых подразделов. В данном рейтинге игровые сообщества ранжируются по различным метрикам токсичности, в том числе: по ненависти к личности, диффамациям и оскорблениям, непристойностям. Одним из наиболее токсичных считается комьюнити игры Dota 2, где опытные пользователи не прощают даже малейших ошибок новичкам, что сказывается на сокращении игрового сообщества. Для преодоления токсичности в игровых комьюнити используется различный инструментарий: внутриигровые жалобы (репорты), приоритеты (статусы), предупредительные письма перед блокировкой (баном). Считается, что возможность отправить жалобу на игрока позволила улучшить игровой процесс. Это всегда вызывало различные споры и обсуждения.

Развернутый анализ токсичности игровых сообществ возможен на основе структурированной оценки, которая может включать субъект оценки, объект оценки, саму оценку, основания оценки. Тогда слово «токсичность» может быть охарактеризовано как оценочный предикат; объект оценки коммуникативной ситуации; психологические состояния участников коммуникации; подвергающийся воздействию субъект коммуникации, оказывающий это воздействие субъект; целевая аудитория восприятия оказываемого

воздействия. Такая структура позволяет отразить различные ситуации использования слова «токсичность», в том числе, когда токсичным (оказывающим деструктивное воздействие на коммуникативные отношения) является само внимание к токсичности, которое используется в манипулятивных целях. Это может быть на уровне констатации «токсичных отношений» там, где их нет вовсе, или на уровне манипулирования отношениями, под видом преодоления несуществующей проблемы. Метафора «токсичности» является свидетельством соотнесения человека с неодушевленным объектом, что само должно стать предметом рассмотрения и научного анализа.

#### **Литература:**

1. Казимянец Е. Г. Ужели слово найдено... (О лингвистических характеристиках и причинах популярности «слова года» токсичный) / Е. Г. Казимянец // Slavistica Vilnensis 2019, vol. 64(1), pp. 144–155.
2. Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games [Electronic resource] Anti-Defamation League – Mode of access: <https://www.adl.org/media/13139/download> – Date of access: 02.04.2021.
3. ИИ выявил самые токсичные сообщества в онлайн-играх [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://mmo13.ru/news/post-12271> – Дата доступа: 02.04.2021

## **ИЗУЧЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ К ХИМИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ В ОТНОШЕНИИ УПАКОВКИ ИЗ ХИМИЧЕСКИ ОПАСНЫХ МАТЕРИАЛОВ И ПРОПАГАНДА ЭКО-УПАКОВКИ**

***Палькова С.В.***

*учащаяся 2 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова,  
г. Орша, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Шестакова Л.В., преподаватель химии

**Введение.** Пластик в наши дни стал одним из самых используемых материалов в мире. Полимерные изделия повсеместно используются в быту. Самый продаваемый в мире товар – полиэтиленовый пакет. В них заворачивают еду, лекарства, одежду, предметы быта. В магазине мы складываем покупки в пакет. С помощью полиэтиленового пакета легко и удобно хранить вещи, переносить любые товары. Однако, несмотря на все свои привлекательные свойства, пластик имеет ряд недостатков. Во-первых, пластиковые изделия производятся из невозобновляемых природных ресурсов – нефти, угля, газа и, во-вторых, долговечность пластика в долгосрочной перспективе обернулась одним из его главных недостатков и теперь угрожает экологии всей планеты. С каждым годом потребление пластмассы растет, а вместе с ней растут и горы неразлагающихся отходов, загрязняющих окружающую среду. Целью данного исследования является изучение проблемы реализации требований химической безопасности в отношении упаковки из химически опасных материалов и пропаганда эко-упаковки.

**Материал и методы.** В процессе исследования использовались теоретические методы (анализ, синтез, систематизация), изучалась нормативная документация, научно-методическая литература; практические методы (наблюдение, беседа, опрос, тестирование) в процессе исследования рынка упаковок и потребителей.

**Результаты и их обсуждение.** Упаковка пользуется популярностью у потребителей. На территории Республики Беларусь упаковка представлена в виде пластиковых пакетов, пищевой пленки, фольги, тетра пакетов и др. При изготовлении пластиковых пакетов используется пластиковый полимер (его синтезируют из газообразного углеводорода этилена), краска, реже нефть.

Полиэтилен – термопластичный полимер этилена, является органическим соединением. Представляет собой воскообразную массу белого цвета (тонкие листы прозрачны и бесцветны). Химически- и морозостоек, изолятор, не чувствителен к удару, при